KONAMI

KCET



Other Life Azure Dreams™

アザーライフ アザードリームス

PlayStation

解説書

Other Life Azure Dreams™

アザーライフ アザードリームス

このたびはコナミの「OTHER LIFE AZURE DREAMS™」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は、再発行いたしませんので、大切に保管してください。

おことわり:コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 3ブロック

VX036-J1 (SLPM 86047)

ストーリー

黄金色に光る砂漠の砂が届く、辺境の街。
その隣にそびえる「魔物の塔」。
この巨大な古代遺跡には、
その名が示す通り幾多の魔物がうごめいている。
決して楽ではない旅路にも関わらず、
トレジャーハンター達はこぞってこの街を訪れた。
魔物が集めた宝…そして何よりも、
この塔でしか見ることのできない珍しい魔物のたまごを求めて…。

魔物はたまごから育てれば人になつく。
魔物のたまごや人に慣れた魔物は、良い値で取引される。
それが珍しい魔物ともなると、目も眩む程の金額となるのだ。
魔物の売り買いで賑わうこの地を、
人は魔物の街「モンスバイア」と呼んだ。

そして…。





この街に一人の少年がいる。
少年の父は、魔物の心を理解し、魔物の扱いに長けた魔物使いであった。
しかし早くに父を亡くし、母が一人、少年と妹を育てていた。
家の暮らしは苦しかった。
「たまごが手に入れば、高く売れる…。」
少年も魔物使いの血を受け継いでいた。
父譲りのその血が騒ぎ、たまご狩りがしたくてしたくて、仕方が無かった。
だが、十五歳の成人の日まで、塔に立ち入ることは許されない。

塔の中は、魔物の巣。
必ず迷う、危険なダンジョン。
大人達でさえ、塔の中程までもたどり着くことができないのだ。
子供の立ち入りなど許される筈がなかった。
少年はずっと、塔に入りたいと思っていた。
遺跡の深部に眠る、見たこともない魔物の見たこともないたまご。
それを手に入れてやると、そう思いながら…。

今日、少年は十五歳の誕生日を迎えた。



はじめに

アザーライフ アザードリームスとは

人と魔物と魔法の世界。このゲームは、そんな不思議な世界にある、砂漠の街「モンスパイア」と、その脇にそびえ建つ「魔物の塔」が舞台のロールプレイングゲームです。

主人公のプレイヤーは魔物使い。使い魔を従えることで、屈強な大人も恐れるダンジョンでも魔物達と対等に渡り合える力を秘めています。

ダンジョン「魔物の塔」を冒険することで手に入るお金やアイテム、また登場人物との会話中の選択によって、「モンスパイア」の人達を助けたり、女の子と仲良くなったり、家を広くしたり、新しい建物を建てたりと、ゲームの中では数多くのイベントがプレイヤーを待ち受けています。しかも、それらのほとんどがフリーシナリオです。

それがどんなストーリー、どんな人生になるのかはあなた次第…かも知れません。

1 モンスバイア

モンスバイアでは…
- 街で人助け
- 友達とお話
- アイテムを売る
- 欲しいもの（趣味の品々、アイテム等）を買う
- 家の増改築
- 街に新しい建物を建てる

アイテムや使い魔と再び出発

出発

2 魔物の塔

魔物の塔では…
- 戦闘
- 使い魔のたまご（使い魔）の入手
- アイテムの入手
- お金を拾う

帰還

コントローラの使い方

モンスパイア



L2ボタン
使用しません

L1ボタン
視点切り替え操作(右回り)

方向キー
カーソルやユニットの移動、コマンド選択

セレクトボタン
使用しません

スタートボタン
ゲーム開始

R2ボタン
ジャンプ

R1ボタン
視点切り替え操作(左回り)

△ボタン
コマンド・メニューを開く

○ボタン
コマンドや方向などの決定、メッセージ送り

×ボタン
コマンドキャンセル、前のメニューに戻る

□ボタン
使用しません

[illegible]の塔

L2ボタン
斜め方向の固定

L1ボタン
青い首輪選択メニュー

方向キー
カーソルやユニットの移動、コマンド選択

セレクトボタン
マップ表示

スタートボタン
カメラ等の設定



R2ボタン
ジャンプ

R1ボタン
赤い首輪選択メニュー

●ボタン
コマンド・メニューを開く

●ボタン
コマンドの決定、調査、手に持っているモノを置く

●ボタン
コマンドキャンセル、前のメニューに戻る

●ボタン
使用しません

※さらに詳しい操作説明は次ページを参照。戦闘の時は戦闘の時のウィンドウの見方P29～35を参照。

[illegible]の塔での操作

●ボタン＋●ボタン	ターンのスキップ
●ボタン＋●ボタン	1マス前のアイテムを手に持つことができる
R2ボタン＋●ボタン	手に持っているモノを投げる
方向キー＋●ボタン	[illegible]
方向キー＋●ボタン	走る（魔物がそばにいると走れない）
スタートボタン＋●ボタン	マップの縮小
スタートボタン＋●ボタン	マップの拡大
スタートボタン＋●（●）ボタン	マップが反対側に移動する
スタートボタン＋R1ボタン	ステータスゲージの変形（2段階）
スタートボタン＋L1ボタン	カメラズームイン
スタートボタン＋L2ボタン	カメラズームアウト
スタートボタン＋方向キーの左右	視点切り替え操作（左右）
スタートボタン＋方向キーの上下	視点切り替え操作（上下）

使い魔の操作

L1ボタン	古い首輪選択
R1ボタン	新しい首輪選択

※L1・R1ボタン（選択ボタン）＋その他のボタンで使い魔の操作ができる。

選択ボタン＋方向キー	使い魔の向きが変えられる
選択ボタン＋●ボタン	「隊列」隊列画面になる
選択ボタン＋●ボタン	「状態」ステータスを表示する
選択ボタン＋●ボタン	「戻す」使い魔を首輪に戻す
選択ボタン＋●ボタン	「番号」番号画面になる

ゲームの始め方

はじめにメモリーカード（別売）をプレイステーション本体にセットします。

注意 メモリーカードがなくてもゲームはできますが、セーブができませんのでご注意下さい。

コナミロゴの後でタイトル画面になります。その後スタート画面になります。



初めてゲームをするとき

初めてゲームをする場合は「新しくはじめる」を選んで下さい。しばらくすると名前入力画面になりますので、プレイヤーの名前を入力して下さい。方向キーで選択し、●ボタンで決定して下さい。間違った文字を選んだときは画面中の消去コマンドで消去するか、修正コマンドでカーソルを移動させて修正します。カーソルはL1ボタンで左へ、R1ボタンで右へ移動させることもできます。



続きからゲームをするとき

このゲームは、メモリーカードを使用することによって、最大5箇所（メモリーカード1枚使用時）までデータをセーブすることができます。セーブしたデータでゲームを再開したい場合はスタート画面で「続きからはじめる」を選びます。



セーブしたデータがある場合、右のような画面になりますので、プレイしたいファイルを選んで●ボタンで決定します。

データをロードすると、持ち物や館の状態を復帰させる事ができます。主人公の家から続けてプレイして下さい。「冒険中」の表示があるデータをロードすると、ダンジョンの途中からプレイする事ができます。「冒険中」表示は一度ロードすると消え、データには館に保管してある持ち物や館の状態しか残りません。したがって同じデータをもう一度ロードするとダンジョン内で集めていたアイテムやお金は無くなり、主人公の家からゲームが始まります。データをコピーしても「冒険中」部分は複製できません。「冒険中」データは十分注意してお取り扱い下さい。

セーブの仕方

街でのセーブ

街で聖リースに話し掛けると、今の持ち物や能力の状態をセーブする事ができます。



ダンジョン内でのセーブ

ダンジョン内の昇降階段で上のフロアについた時だけ、メッセージが現れ「冒険中」時のデータをセーブし中断することができます。



画面の指示にしたがって、任意の位置にセーブして下さい。

ゲームを終わるときの注意

プレイをやめるときは、電源を切る前にディスクホルダーを開けてディスクの回転が止まってからディスクを取り出して電源を切るのが正しいやり方です。先に電源を切ると回転が止まりませんのでディスクを取り出すときに傷を付けてしまう恐れがあります。


OTHER LIFE
AZURE DREAMS
「青色はね、私にとってのあこがれの色。
塔の外の世界の象徴。そして　」

モンスバイアMAP

武器屋
冒険に必要なものを売り買いする店。

魔物屋
ダンジョンで手に入れた、たまごや珍しい魂を買い取ってくれる店。

病院

占いの館
ダンジョン攻略の手引きやヒントが得られる。

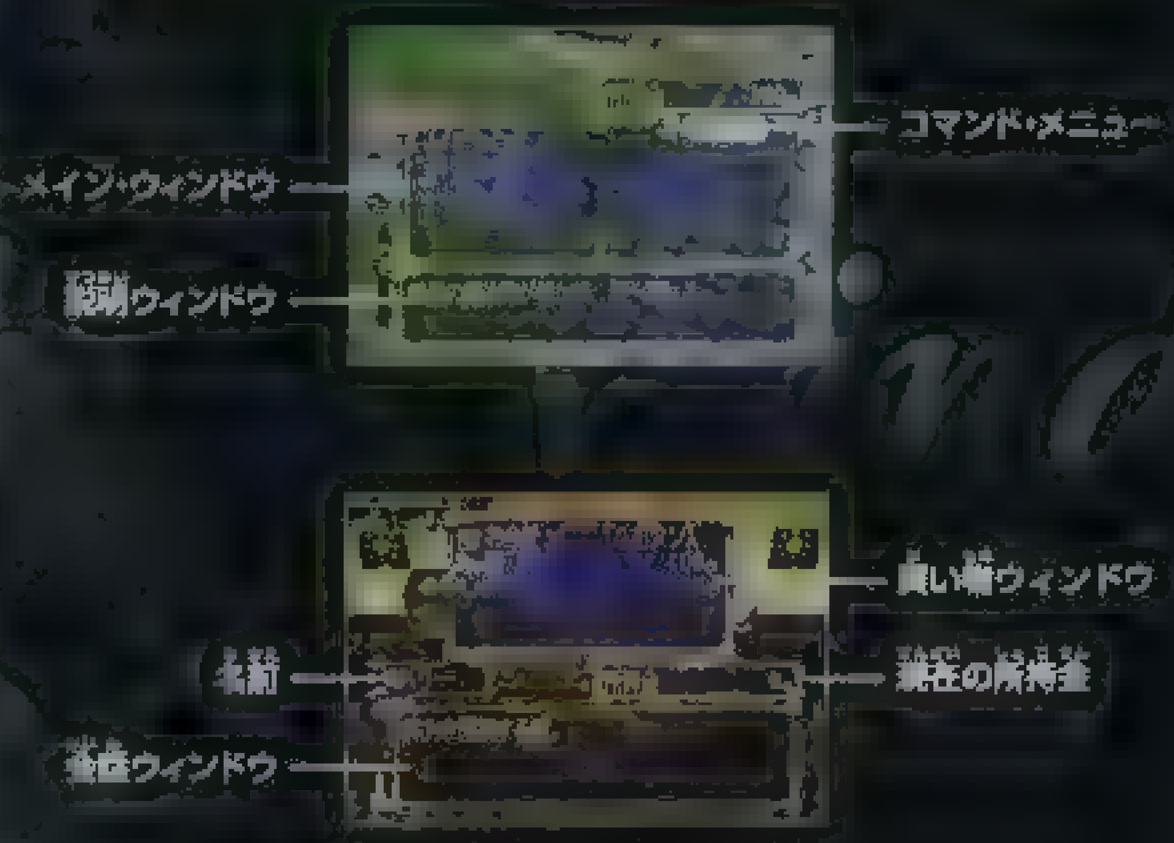
よろず屋
大陸の西から仕入れた珍しい品々を売っている店。ファーゴッツがいる。

川と橋

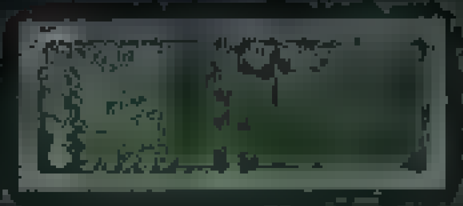



自分の家
お寺
ニコの家
ライバルの家
大工の家
注文すれば、建物を建ててくれる。
港
バー
レストラン
この街唯一のレストラン。食事ができる。バティッパンがいる。
馬車、馬車小屋

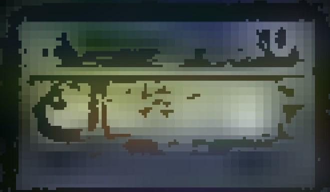
ウィンドウの見方



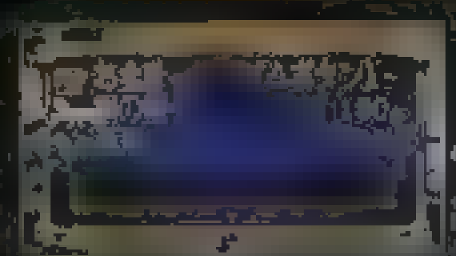
持ち物　持っているモノや魔法の使い方が表示されます。持ったり、使ったりできます。



持つ　手に持つことができます。



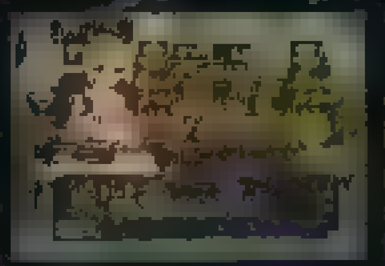
カーソルを方向キーで移動させます。◎ボタンで選択し、◎ボタンで決定します。



モンスパイアについて

ダンジョンの攻略具合や街での振る舞いによって、街の人達の対応が変わっていきます。
困っている街の人がいたら、助けてあげましょう。
さらにダンジョンでの冒険を繰り返すうち、女の子と仲良くなっていくこともできます。進んで話しかけていきましょう。



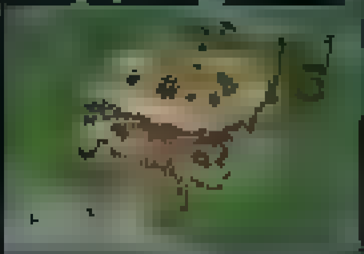


好印象を与える行動をすると、変化が…

ポイント2

魔物の塔で手に入れたアイテムやたまご、使い魔は、お金に換えることができます。これとダンジョン内で得たお金と合わせて貯めていけば、自分の家を大きくしたり、空き地に大きな建物を建てたりすることもできるようになります。

建て替え前



建て替え後



新しく建てる事のできる建物の中には、カジノや競技場の様にそこで実際に遊べたりするものもあります。ある建物を建てると、新たな出会いも…

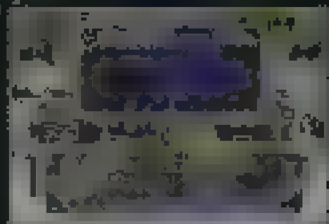


お金の使い方

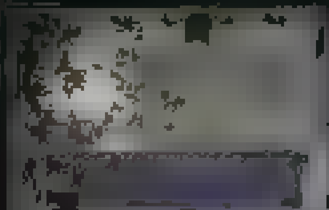
見てもわかる通り、プレイヤーは何時でもガマ口を離しません。お金はとても重要です。
ダンジョン内でも手に入りますが、アイテムを売ったりすれば、お金も一層貯まります。

ダンジョン内でアイテムのように手に入ります。

ダンジョン内で手に入れた、たまごや武器・防具等は売ることができます。当然それに見合った金額で引き取ってくれますし、使わない使い魔も売ることができます。



アイテムや武器は街の「よろず屋」「武器屋」で買うことができ、「大工」に頼めば家を建てたり、大きくしたりもできます。



自分の家以外に、街の人のために施設を建ててあげることもできます。


ダンジョン「魔物の塔」の不思議
強大な魔力により、
塔の中では理不尽な事が生じた。

ダンジョン「魔物の塔」の不思議

1 形が違う 塔の中は魔法がかかっています。だから、冒険の度に地形が変化してしまいます。もちろんフロアごとに変わっていますので、どの部屋がどうつながっているのか、どのアイテムがどこに落ちているかはその時の運次第です。

2 戻れない 昇降階の位置も毎回変わってしまいます。しかも上にしか行けない昇降階です。上ったら2度と戻れません。前に戻るためには特別なアイテムが必要になります。

3 スタートは何時でもレベル1から 大勢の人が最上階にたどりつけないのは、入り口に人の力を下げる魔法がかかっているからです。だから何度冒険してもスタートは同じレベル1から始まります。しかも、魔物にやられるとダンジョンに入ってから増えた持ち物のアイテムはすべて没収されてしまうので注意しましょう。ただし、塔で生まれた使い魔だけは没収されずに家へ戻ります。（たまごと使い魔の詳しい説明はP38～46を参照）

4 アイテムの持ち込みは5つまで

手に入れたアイテムや使い魔を持って入ることは、一応できます。使い魔のレベルは下がらないので、上手く戦略をたてていけば最上階も夢ではないのです。でもだからといって安心はできません。それはダンジョン内に持ち込めるアイテムは使い魔やたまごを含めて最大で5個と、数に限りがあるからです。どのアイテムを持っていくか、よく考えましょう。（使い魔につけることのできる2つの装備は、アイテムとして数えません。）

5 ダンジョンは戦術の鍵

特に使い魔を持っていくなら、装備を付けないと連れて歩けないので注意が必要です。父さんの形見の古い装備と、塔の中で手に入れる新しい装備は消耗品です。使い魔はそのままでも、装備をつけた2匹の使い魔を融合させても使えます。融合は塔の中で行うことができます。だからアイテム以外どれを連れて行って、どのタイミングで使うかが勝利の大きな鍵となります。
（融合の詳しい説明はP41、42を参照）



テクニック

1 ダンジョン内は入る度に地形が変わり、出てくるアイテムや敵等もその度に違います。それは、地形を覚えておく必要がない、ということです。また、ダンジョン内は下りだけの一方通行です。下に行くほど敵等もレベルアップしているので、タイミングを考えて下りましょう。

2 ダンジョン内では高いところから[illegible]への攻撃の方が、よりダメージを与えられます。[illegible]ことも可能なので、くぼみにはめると有利なこともあります。またアイテム[illegible]投げつけることができます。臨機応変に対処して[illegible]きましょう。
（操作の詳しい説明はP11,12を参照）

3 一度下りると戻って来れないダンジョンから町に戻るには、「[illegible]」や「オリームの[illegible]」というアイテムを手に入れなければなりません。それぞれのアイテムがどう違うかは、自分で確かめてみましょう。また、敵にやられても町に戻れます。しかしこの場合は町で生まれた新しい[illegible]、持ち物が[illegible]となってしまうので十分注意しましょう。特に[illegible]の[illegible]はまめに[illegible]で持ち帰ることをおすすめします。[illegible]が増えれば、更の冒険が楽になるはずです。
（アイテムの詳しい説明はP47～50を参照）

4 一度に持っていける持ち物は、アイテム、使い魔をあわせて5つまでです。それ以外のアイテムは売ってしまうか家の金庫に、使い魔は魔物小屋に入れて保管します。どれを売って、どれを残すか、そしてどれをダンジョンに持っていくのか、戦略を練りましょう。
（魔物小屋の詳しい説明はP45、46を参照）



5 このゲームはターン制です。魔物と戦う時、こちらが一歩動くと相手も動きます。攻撃は交互に行われるので、落ちついてじっくりと作戦をたてましょう。『一歩進む』、『アイテムを使う』時等は『ターン』を消費します。ただし向きを変えるだけなら、動いたことにはなりません。戦う時は必ず、体を魔物の方に向け、攻撃しましょう。

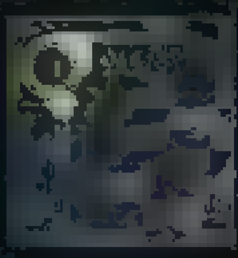


■1ターンで動ける範囲
■●ボタン+●ボタンでターンのスキップができる。

6 もう一つの決まりは、8方向に動けるということです。攻撃も斜め方向に向かってできます。魔物との間合いを詰める時、逃げる時、どちらでもこの決まりは重要です。でも、斜めに動けるのは魔物も同じだということに注意しましょう。

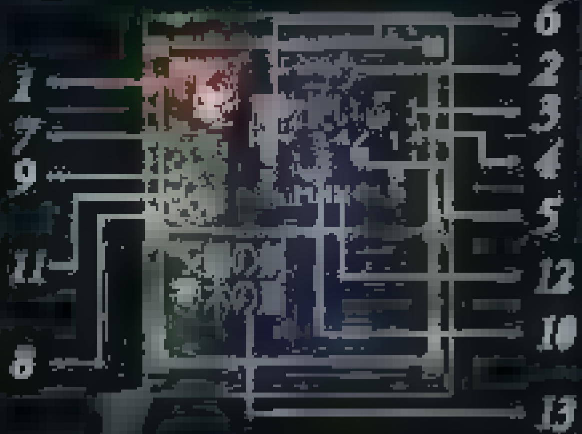
ウィンドウの見方





ステータス・ゲージが邪魔な場合はこの様に、画面タイプが変更することも可能です。（操作の詳しい説明はＰ11、12を参照）

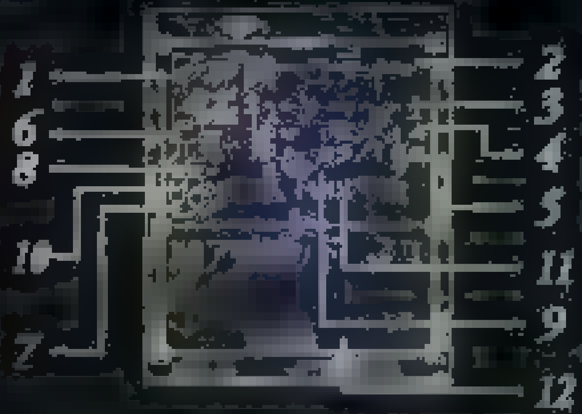
ステータス・ウィンドウ



●ボタンを押すとステータスとメニューが表示されます。●ボタンで終了（キャンセル）します。

1 [illegible]
2 [illegible]
3 [illegible]
4 [illegible]
5 [illegible]
6 [illegible]
7 [illegible]
8 [illegible]
9 [illegible]
10 [illegible]
11 [illegible]
12 [illegible]
13 [illegible]

[illegible]ステータス・ウィンドウ



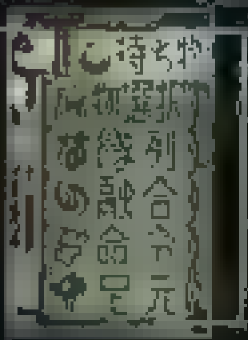
方向キーの左右で使い魔のウィンドウが表示されます。

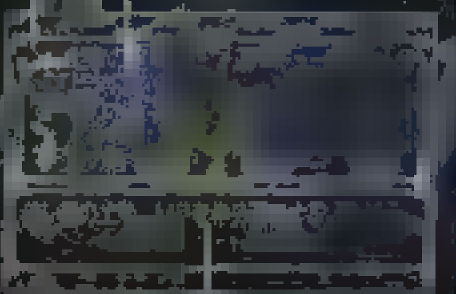
1 [illegible]
2 [illegible]
3 [illegible]
4 [illegible]
5 [illegible]
6 [illegible]
7 [illegible]
8 [illegible]
9 [illegible]
10 [illegible]
11 [illegible]
12 [illegible]

※マジックポイントは移動する[illegible]でも消費します。

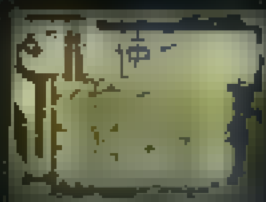
コマンド・ウィンドウ

カーソルを方向キーの上下で移動し、●ボタンで決定します。





持っているアイテムやたまご、使い道が表示され、使用することができます。使いたいアイテムを方向キーで選んで●ボタンを押すと、そのアイテムに対する行動の選択メニューが開きます。メニュー項目の中から目的に合わせ、●ボタンで決定、▲ボタンでキャンセルができます。また、アイテムウィンドウが開いている際、●ボタンで「持ち物の整理」(ソート)ができます。



アイテムを選択すると、それぞれのコマンドが表示されるので、目的に合わせて決定します。

持ち物・魔物選択共通コマンド

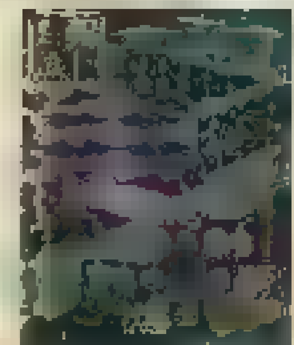
[illegible]	[illegible]アイテムを使うことができる
[illegible]	[illegible]ができる
[illegible]	[illegible]に名前をつける
[illegible]	[illegible]をつけたり、はずしたりする
[illegible]かす	[illegible]で生まれた[illegible]を逃がすことができる
[illegible]	[illegible]アイテムを[illegible]
[illegible]ずす	[illegible]したり、はずしたりする
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]する
[illegible]	[illegible]アイテムを[illegible]に入れる
[illegible]	[illegible]アイテムを[illegible]に入れる

使い魔を首輪から出したり、首輪に戻したりします。



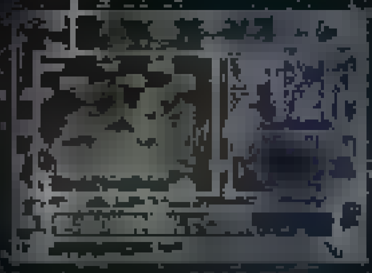
首輪選択メニュー

首輪は全部で赤と青の2つです。赤い首輪は父さんの形見として手に入りますが、青い首輪は塔の中に落ちています。それぞれ赤い首輪はR1ボタン、青い首輪はL1ボタンで選択ができます。操作方法は「L1・R1ボタン（選択ボタン）」＋その他のボタンで行います。操作の詳しい説明はP11～12を参照

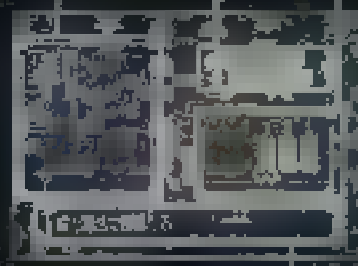


隊列

隊列変更 使い魔の隊列を変更できます。L1、R1ボタンで使い魔選択です。●ボタンで決定、●ボタンで終了できます。



AI変更 使い魔のがんばり度を変更。カードの位置が左に行くほどがんばります。



融合

宝珠がついている使い魔2匹を融合させるコマンドです。融合には宝珠2つと2匹以上の使い魔が必要です。



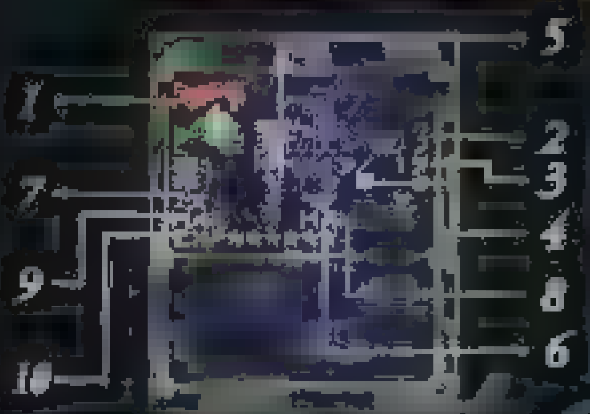


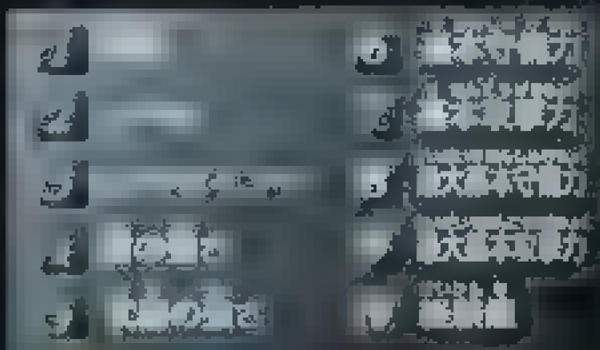
使い魔に命令するコマンドです。使い魔によって命令の内容は変化します。魔法は協力魔法、直接魔法その他に、直接攻撃、特殊能力などがあります。
(魔法の詳しい説明はP44を参照)



足元に落ちているモノや手に持っているモノを調べます。

ステータスの異常





	症状	治療方法
[illegible]	[illegible]ターンダメージを受ける	[illegible]ターンで回復
[illegible]	[illegible]	[illegible]ターンで回復
[illegible]	[illegible]	[illegible]ターンで回復
[illegible]	[illegible]できない	[illegible]ターンで回復
[illegible]	[illegible]使えなくなる	[illegible]ターンで回復

※弱い者は戦闘中気絶すると、何もできなくなる。地上に戻ると回復する。

ワナについて

ダンジョン内には、いろいろな種類のワナが隠されています。ワナを踏んでしまうと、ダメージを受けたり、眠ったりするので気を付けましょう。魔物もワナに引っかかってくれるので、うまくワナにはめると戦況を有利に運ぶことができます。

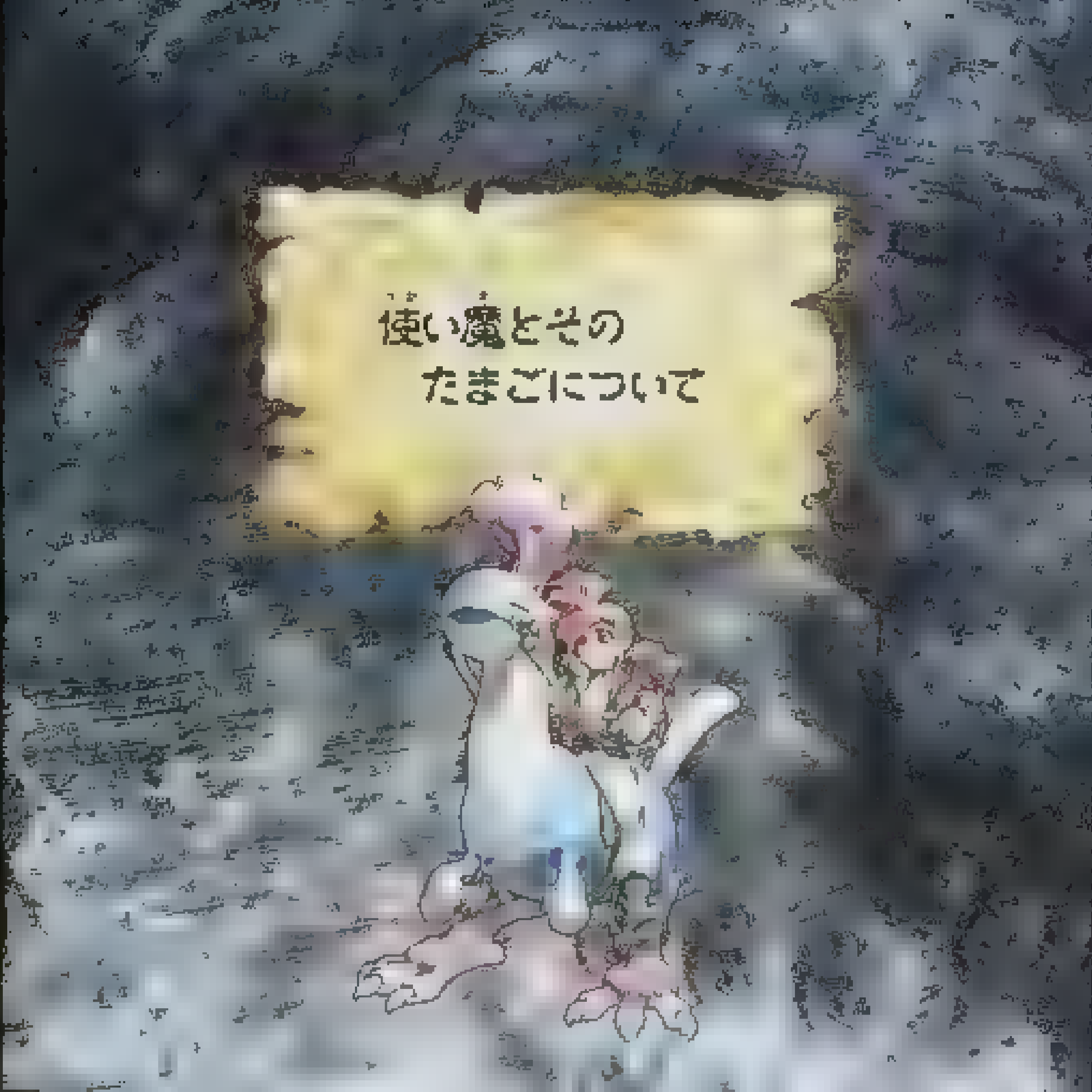
ワナ発見アイテム「ワナルーペ」を使うとフロア内にある全てのワナを発見できます。


ダメージを受ける


眠ってしまい数ターン動けなくなる


[illegible]する


天と地が入れ替わる


使い魔とその
たまごについて

ダンジョン内で出会う魔物と違って、
たまごから育てた使い魔は人になつく。
普段はペットのようでも、いざダンジョンに入ると
色々なことから助けてくれる
大切な仲間となる。

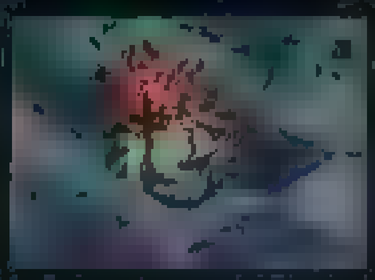
たまご

ダンジョンの中にたまごが落ちています。しかし、たまごの中身は実際に温めてかえすか、鑑定アイテム「賢者のメガネ」を使って調べるまで分かりません。また、街に持ち帰ると自動的に分かります。



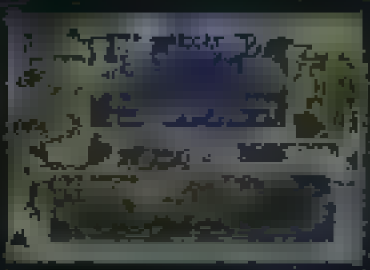


温める



たまごの基本的な使い方です。温めると使い魔が生まれます。たまごはダンジョン内や街（自分の家の魔物小屋）で温めることができます。ダンジョン内でたまごを温めるのにはターンを消費するので注意しましょう。
（魔物小屋の詳しい説明はP45、46を参照）

売る



たまごは売って、お金に替えることができます。珍しいたまごほど高く売ることができますが、自分の使い魔のレパートリーを考えましょう。

[illegible]



ダンジョン内で使う時、たまごは温めなくても魔物として使用することができます。たまごを手に持ち、投げます。すると、中から使い魔が出てきて強力な魔法等を使ってくれます。しかし、その使い魔は1回限りの使い捨てです。鑑定しておかないとどんな魔物が出てくるか判らないので注意して使いましょう。
※たまごは投げて魔物に当たらないと効果がありません。

魔法の属性

魔法の属性は火、氷、風の3種類です。魔法は魔獣が覚えていて、魔獣の種類によってそれぞれ魔法も違います。融合によって新たに魔法が生まれることもあるので、色々試してみましょう。魔法の属性には右のような特徴があります。覚えておくと役に立つかもしれません。

火魔法・攻撃系が強力

氷魔法・防御系が強力

風魔法・特殊系が強力

魔獣の属性

すべての魔獣もまた、3つの属性を持っています。魔法と同様に、火、氷、風に種類が分かれます。魔獣と魔法の属性が同じ時、魔獣と一緒に魔法もレベルアップします。また同じレベルの魔獣同士なら、属性によって右の様な関係があります。それぞれの属性には得意な属性、苦手な属性が存在することを覚えておきましょう。

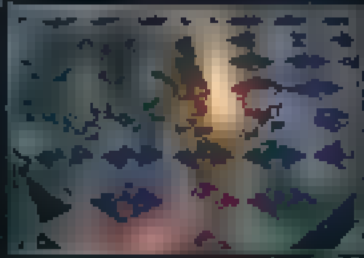


魔法の使い方

ダンジョン内で戦う時は、使い魔の魔法は必要不可欠です。火魔法、氷魔法、風魔法で種類分けした中にも様々な魔法があるので、戦う時には必ず確認して使うようにします。さらに、使い方にも2種類あります。直接使い魔が敵にダメージを与える直接魔法と、プレイヤーが使い魔から魔法の力をかりて使う魔力魔法です。状況に応じて使い分けが必要です。



直接魔法

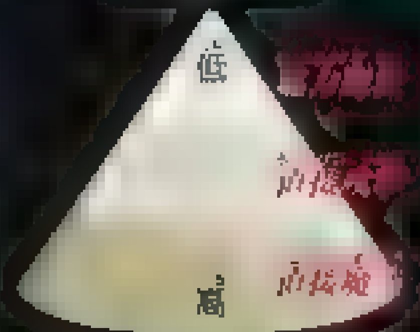


魔力魔法

魔力について

使い魔は1ターン動作をする度に、それに見合った魔力を消費します。この消費量は使い魔の種類や、魔法の種類によって変化します。魔力を使いきってしまうと、使い魔は行動できなくなってしまうので、魔力が無くなってきたら、「ピタの実」等を必要に応じて与えましょう。

魔力の消費量順



魔力の消費量は魔力魔法が一番多い!

使い魔の融合

使い魔は首輪を付けた２匹を塔で融合させることができます。融合では１匹の使い魔に２つの魔法を持たせたり、融合した使い魔の特殊な能力を受け継いだりできるので、より強力な使い魔を作れます。融合後の使い魔の種族、属性、魔法などは以下の法則により決定します。

1 違う属性を持つ使い魔同士を融合させる場合、力が強い属性の方に移ります。（同じ属性同士なら、属性は変化しません。）また融合後、使い魔はレベルの高い方の種族に移ります。

※属性を変化させないアイテムがどこかに存在します。

2 融合前から持っていた魔法、融合により新たに習得した魔法の属性は融合後の使い魔の属性に移ります。魔法には火、氷、風の３属性以外に２種類のタイプがあります。

●本来の属性をもつ真魔法（マジックスタンダード）

●属性の変化にともない性質が変化した変魔法（マジックアイソトープ）

真魔法（マジックスタンダード）はレベルアップしますが、変魔法（マジックアイソトープ）はレベルアップしません。

※２種類の魔法はステータスウィンドウのアイコンで区別されています。

3 魔法や特殊な能力を持たない使い魔でも、融合の条件によっては新しい力が引き出される場合もあります。色々と試してみましょう。

魔法の変化

基本タイプ		
	[illegible]ボタン	[illegible]
	[illegible]ライズ	[illegible]魔法

例

	[illegible]ボタン	火	
	[illegible]ライズ	攻撃魔法	マジックスタンダード
	[illegible]ヒール	攻撃魔法	マジックアイソトープ
	[illegible]ボタン	氷	
	[illegible]ライズ	攻撃魔法	マジックアイソトープ
	[illegible]ヒール	攻撃魔法	マジックスタンダード
	[illegible]ボタン	[illegible]	
	[illegible]ライズ	補助魔法	マジックアイソトープ
	[illegible]ヒール	補助魔法	マジックアイソトープ

どんな組み合わせが一番得か、いつ合体させるか、これも重要な作戦の一つです。

使い魔とたまごの保管

手に入れたたまごや使い魔は、魔術小屋で保管することができます。術でたまごを温めるのも魔術小屋で行います。たまごや使い魔を置く場所は決まっています。さらに、魔術小屋ではたまごをかえした場所が使い魔の生家となります。

(使い魔の生家の詳しい説明は次ページを参照)





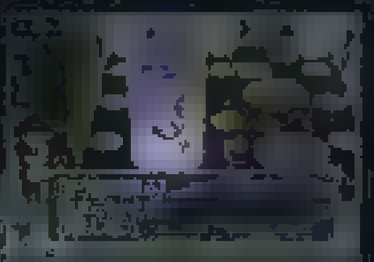
この印の上にたまごや使い魔を置く。



魔物小屋のウィンドウ

●印の上のたまごや使い魔に向かって方向キーを入れると、ステータスとメッセージウィンドウが表示されます。メッセージはたまごや使い魔によって違うので、それぞれ目的に合わせて●ボタンで決定、●ボタンでキャンセルできます。





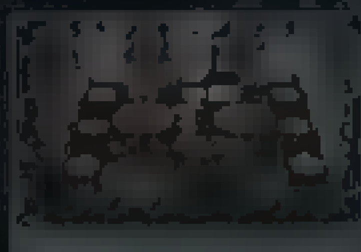
たまごの場合

使い魔の場合



使い魔の寝床

●印の上でたまごを温めると、その●印は生まれた使い魔の寝床になります。寝床になった●印には、他のたまごや使い魔を置くことはできません。たとえ持ち物を入れる袋に入れても、そこには半透明になった使い魔の残像が残ります。でも使い魔を道具屋で売ると、その使い魔の寝床ではなくなります。新たな使い魔の寝床にしましょう。



アイテム

（[illegible]）



炎の玉	[illegible]の魔法が封じ込められている
雷の玉	[illegible]の魔法が封じ込められている
癒しの玉	[illegible]の魔法が封じ込められている

※玉を使う時は必ず使う対象に向かって使います。



[illegible]	[illegible]
毒消し薬	[illegible]
気付け薬	[illegible]
目覚まし薬	眠り草の目を覚まさせる
万能薬	あらゆる状態から回復させる

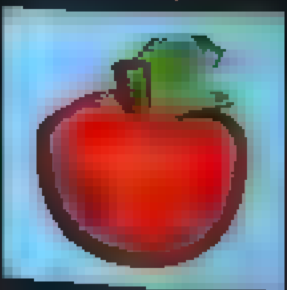
※薬はプレイヤーには「使う」、仲間には「与える」コマンド、または投げ付けることで効果を発揮します。[illegible]には投げ付けて使うことができます。



[illegible]の[illegible]	[illegible]中の[illegible]を変える
[illegible]の[illegible]	[illegible]中の[illegible]を変える



[illegible]クの種	[illegible]([illegible]力)のMAXを上げる
[illegible]ムロの種	[illegible]力のMAXを上げる
[illegible]ルの種	[illegible]を上げる
[illegible]ルの種	[illegible]を上げる
[illegible]の種	[illegible]の属性を火属性に変える
[illegible]の種	[illegible]の属性を水属性に変える
[illegible]の種	[illegible]の属性を[illegible]属性に変える



[illegible]の実	[illegible]の[illegible]



[illegible]メガネ	[illegible]の[illegible]が分かる
[illegible]メガネ	[illegible]



[illegible]ルーペ	[illegible]になる
[illegible]ルーペ	[illegible]が分かる



[illegible]	[illegible]上に戻してくれる



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

モンスター紹介



ブルンパ　*PULUNPA*

塔の中では最も弱いモンスター
属性　氷
魔法　持っていない



グリフォン　*GRIFFON*

上半身は鷲、下半身はライオンのモンスター
属性　火
魔法　ア　ライズ



スーベニア　*SOUVENIR*

人の持ち物をひったくる泥棒モンスター

属性　風

魔法　持っていない



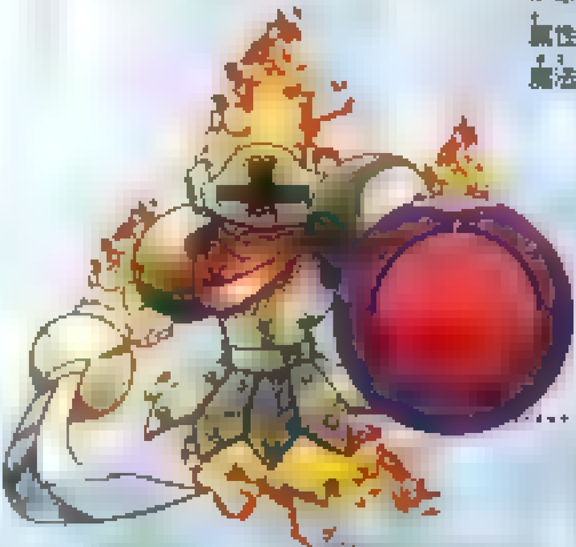
ニュエル　*NYUEL*

人なつっこいモンスター

[illegible]馬や[illegible]にも使われている

属性　氷

魔法　デ ビ ル

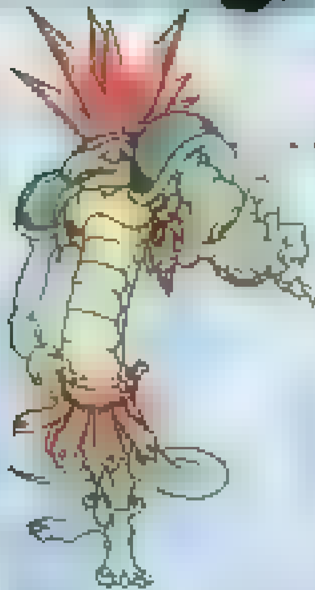


フレイム　*FLAME*

火の精霊の一種、氷系の魔法に弱い

属性　火

魔法　ア ス レ ッ ト



ヴァイパー　VIPER

蛇と人間の中間のモンスター
たまごが大好物
属性　水
魔法　持っていない



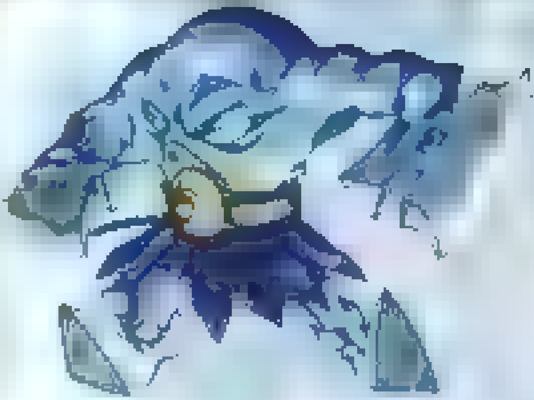
ゴーレム　GOLEM

魔術を使い創られた魔法生物
大昔から塔を侵入者から守り続けている
属性　土
魔法　持っていない



ドラゴン　DRAGON

モンスターの王様　金属が食べない
属性　火
魔法　ア　ブレス



キラー　KILLER

戦闘専門で頑強、岩の様なコブを持っている
属性　火
魔法　持っていない



ブルーメ　BLUME

巨大な食虫植物だがたまごを産む
他の生物を操って花粉を運ばせる
属性　水
魔法　持っていない

モンスターの魔法の一例　Magic

ア・ライズ	炎が地面から立ち昇り、火柱で攻撃する。
ア・スレッド	線状に地面を走る火で攻撃する。
デ・ヒール	シャボン玉　体力が回復する。
デ・ロック	小さな氷山を出現させ　障害物に。
ロ・ブライン	暗闇が襲い、目が見えなくなる。

キャラクター紹介



プレイヤー（主人公）

Player 男 15歳

魔法使いの血を引く活発な少年
今は亡き冒険家の父に憧れ
魔物の森でのたまご探しに明け暮れている
ついでに家庭の暮らしが楽になればと
思っている

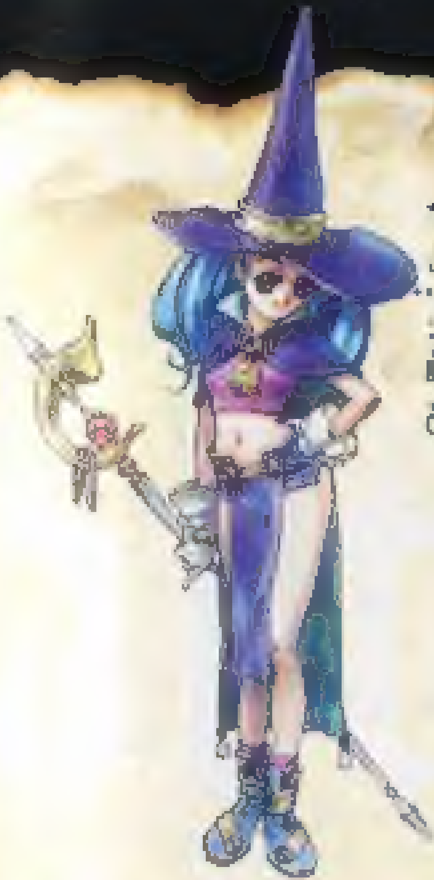


ニコ・サウジー

Nico Southey 女 15歳

主人公の近所に住む幼馴染み
毎朝 起こしに来てくれる少女

CAST 折笠 愛



セルフィ・ロード

Selfi Rode 女 16歳

ゴーシュ・ロードの妹。
魔法使いを目指している。

CAST：金月 真美



ファー・ゴッツ

Fur Gots 女 15歳

よろず屋（アイテム屋）の看板娘。
大陸の西から、このモンスパイアの街に来た。

CAST：[illegible]



パティ・パン

Patty Pan 女 14歳

街のレストランの主人の娘。
ウェイトレスをしている。

CAST：渕崎 ゆり子



ビビアン・メルカ

Vivian Merca 女 18歳

CAST：中山 真奈美





ミア・ミリア

Mia Myria 女 13歳

CAST：玉川 紗己子

チェリル・チャイルド

Cherrl Child 女 16歳

CAST：川村 万梨阿



キューン

KEWNE オス ？歳

ダンジョンの入り口でプレイヤーを待っている使い魔。唯一、しゃべる使い魔でプレイヤーの良き友となるがその素性は？？？。配合しても姿、色は変わりません。 CAST：渡辺 久美子



リース

Wreath 女 33歳

主人公の母親。ガイが亡き後、女手一つで、主人公とウェディを育てている。

CAST：岡本 麗子



ガイ

Guy 男 27歳

主人公の父親。強い魔物使いだった。7年前、魔物の塔に行ったきり、消息を絶つ。 CAST：西原 文二

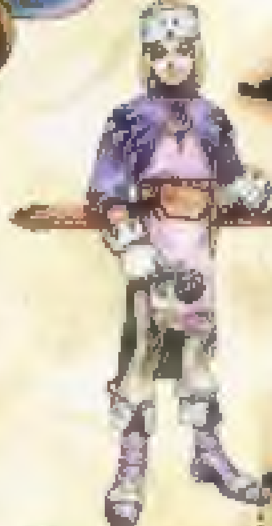


ウェディ

Weedy 女 7歳

ガイがいなくなった時、まだ母親のお腹の中にいた。主人公の妹。

CAST：浦部 ゆり子



ゴーシュ・ロード

Ghosh Rode 男 16歳

街一番の大金持ちロード家の息子。何故かいちいち主人公にからんでくる。剣士を自称し、彼もまた塔での冒険をしている。

CAST：檜山 修之



コナミ株式会社

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター 〒163-04 東京都新宿区西新宿2-1-1 TEL 03-3348-4508

大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL 06-334-0335

●商品に関するお問い合わせは● フリーダイヤル 0120-086-573

お客様相談室
コナミホットライン

受付時間 月曜日～金曜日(祝日を除く)午前10:30～12:00
午後 1:00～5:00

電話番号はお間違えのないようにおかけください。

VX035-J1 (SLPM 86047)